

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL PADA ANAK USIA DINI

Maulidyana

Program Studi Administrasi Pendidikan kekhususan Pendidikan Anak Usia Dini

Jalan Bonto Langkasa, Program Pascasarjana UNM, Makassar

e-mail: -

ABSTRAK

MAULIDYANA. 2019. Pengembangan Model Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial pada Anak Usia Dini (Dibimbing Oleh Prof. H. M. Asfah Rahman, M.Ed., Ph.D dan Dr. Parwoto, M.Pd).

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan gambaran analisa kebutuhan pengembangan model permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini. (2) mengetahui bentuk desain (prototipe) pengembangan model permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini. (3) mengetahui tingkat validitas, kepraktisan dan efektifitas pengembangan model permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) Analisa Kebutuhan, (2) Perencanaan dan Pengembangan Produk, (3) Perencanaan Draf, (4) Validasi Ahli, (5) Uji Lapangan, (6) Hasil Uji Coba Produk. Uji coba skala kecil dilakukan terhadap empat anak didik di TK Al-Hidayah Annas. Uji coba skala besar dilakukan terhadap 13 orang anak didik di kelas B TK Al-Hidayah Annas. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu: (1) validasi perangkat, (2) observasi, (3) wawancara dan (4) dokumentasi. Penelitian ini menghasilkan model permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini, yang berisikan tiga model permainan, yaitu: (1) model permainan *ma'dende*, (2) model permainan ular tangga, (3) model permainan *tic tak teo*. Produk hasil penelitian pengembangan berupa buku pedoman pembelajaran model permainan tradisional. Dari hasil analisis data penilaian para ahli materi dan guru, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan model permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan sosial pada anak usia dini ini layak dan sangat baik dan efektif.

Kata Kunci: *pengembangan, permainan tradisional, kemampuan sosial, anak usia dini.*

ABSTRACT

MAULIDYANA. 2019. *Development of Traditional Game Model to Enhance Social Competence of Early Childhood* (supervised by M. Asfah Rahman and Parwoto).

This study aims at (1) describing the description of needs analysis of the development of traditional game model to enhance social competence of early childhood, (2) discovering the form of design (prototype) of the development of traditional game model to enhance social competence of early childhood. (3) examining the level of validity, practicality, and effectiveness of the development of traditional game model to enhance social competence of early childhood. This research development is conducted in several stages, namely: (1) need analysis, (2) product planning and development, (3) draft planning, (4) expert validation, (5) group test, and (6) group tryout. The small-scale test was conducted to four students at TK Al-Hidayah Annas. The big-scale test was conducted to thiteen students in group B at TK Al-Hidayah Annas. the instruments used to collect the data were: (1) tools validation, (2) observation, (3) interview and (4) documentation. This result of the study produce traditional game model to enhance social competence of early childhood with three game models, namely: (1) *ma'dende* game model, (2) ladder snake game model, (3) tic tak teo game model (cross-round game). The product of this development research is in a from of tradition game model. The conclusion based on the results of data analysis from the material experts and teachers is the development of traditional game model is feasible, excellent, and effective to enhance social competence of early childhood.

Keywords: *development, traditional game, social competence, early childhood*

PENDAHULUAN

Usia dini merupakan usia yang paling kritis atau paling menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seseorang. Perolehan kesempatan untuk dapat mengoptimalkan tugas-tugas perkembangan pada usia dini sangat menentukan keberhasilan perkembangan anak selanjutnya. Perkembangan adalah suatu proses perubahan yang berlangsung secara teratur dan terus menerus, baik perubahan itu berupa bertambahnya jumlah atau ukuran dari hal-hal yang telah ada, maupun perubahan karena timbulnya unsur-unsur yang baru. Perkembangan meliputi perkembangan fisik, perkembangan emosi, perkembangan kognitif, dan perkembangan psiko sosial.

Masa perkembangan anak merupakan suatu hal yang khusus, sebagai masa tumbuh dan berkembangnya semua aspek dan fungsi yang ada dalam diri anak, termasuk perkembangan fisik, intelektual dan sosial yang berlangsung secara serentak dan seimbang (multi dimensional). Masa usia dini merupakan "*golden age period*", artinya merupakan masa emas untuk seluruh aspek perkembangan manusia, baik fisik, kognisi emosi maupun sosial.

Bangsa mana yang tidak bangga pada permainan budaya. Karenanya, menggali, melestarikan dan mengembangkan permainan tradisional adalah suatu hal yang tidak dapat dihindari. Selain telah menjadi ciri suatu bangsa, permainan tradisional adalah salah satu bagian terbesar dalam suatu kerangka yang lebih luas yaitu kebudayaan. Permainan tempo dulu sebenarnya sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak. Secara tidak langsung anak-anak akan dirangsang kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasan wawasannya melalui permainan tradisional.

Permainan tradisional yang semakin hari semakin hilang di telan perkembangan jaman sekarang, sesungguhnya menyimpan sebuah keunikan, kesenian dan manfaat yang lebih besar seperti kerja sama tim, olahraga, terkadang juga membantu meningkatkan daya otak. Berbeda dengan permainan anak jaman sekarang yang hanya duduk diam memainkan permainan dalam layar monitor dan sebagainya. Jenis permainan yang dimainkan anak pada zaman dahulu berbeda dengan permainan anak pada zaman sekarang.

Permainan yang dimainkan pada zaman dahulu lebih bersifat tradisional karena dalam pelaksanaannya melibatkan banyak anggota dan menggunakan alat-alat sederhana yang ada di lingkungan sekitar, sedangkan permainan di zaman sekarang lebih bersifat modern, karena untuk dapat memainkan permainan itu sudah menggunakan alat elektronik canggih yang cenderung dilakukan sendiri. Permainan modern yang berkembang saat ini tidak hanya menggunakan alat elektronik, tetapi alat permainan yang sudah dimodifikasi berdasarkan dengan kebutuhan.

Dewasa ini tampilnya agen-agen sosialisasi yang berpengaruh terhadap perkembangan sosial tidak hanya keluarga dan sekolah, melainkan televisi dan *video games* juga menjadi agen penting yang mempengaruhi perkembangan sosial anak. Hal ini menandakan bahwa budaya sekarang yang banyak didominasi oleh teknologi digital turut memberi sumbangan terhadap perkembangan anak dan salah satu aspek yang penting yang dikembangkan adalah kemampuan sosial. Mengembangkan kemampuan sosial pada anak merupakan salah satu hal yang penting, karena kemampuan sosial akan sangat berguna bagi anak di kemudian hari. Anak diharapkan mampu bekerja sama, saling menghargai, dan menghormati orang lain.

Kemampuan sosial anak dapat dikembangkan melalui bermain. Kajian para ilmuwan sosial dan humaniora mengatakan bahwa permainan mengandung unsur-unsur yang bersifat mendidik dan dapat mempengaruhi perkembangan jiwa anak. Froebel (Sugianto, 1995) menganggap bahwa bermain sangat penting dalam belajar, yaitu kegiatan bermain yang dinikmati anak dan mainan yang paling disukai anak dapat digunakan untuk menarik perhatian seraya mengembangkan kapasitas serta pengetahuan anak. Pendapat ini sejalan dengan Piaget (Sugianto, 1995) yang menyatakan bahwa bermain berkaitan erat dengan perkembangan intelegensi. Anak kecil meniru permainan anak yang lebih besar, yang telah menirunya dari generasi anak sebelumnya. Jadi dalam setiap kebudayaan, satu generasi menurunkan bentuk permainan yang paling memuaskan ke generasi berikutnya.

Perkembangan sosial anak yang dapat dikembangkan melalui permainan tradisional berupa kerja sama dan mengkomunikasikan pemecahan masalah secara bersama, disamping itu juga permainan tradisional dapat digunakan sebagai terapi bagi anak, serta dapat mengembangkan kecerdasan majemuk anak bahkan aneka permainan anak tradisional itu juga akan menjauhkan anak dari sikap konsumtif, menampilkan kegembiraan, gerak tubuh yang ekspresif, bahkan juga dapat melatih tingkat kecerdasan dan logikanya. Ini karena dalam pelaksanaan permainan tradisional melibatkan banyak orang dimana setiap individu harus dapat menghormati dan memahami peserta permainan lainnya, agar proses permainan berjalan sesuai yang diinginkan.

Perkembangan zaman menyebabkan perubahan pola perilaku manusia dan lingkungan tempat tinggal. Saat ini manusia sudah dimudahkan oleh berbagai alat untuk menyelesaikan berbagai macam pekerjaan sehari-hari. Ini juga berpengaruh terhadap sikap anak, anak di era sekarang sudah dapat menggunakan berbagai alat canggih yang biasa digunakan oleh orang dewasa, seperti *handphone*, *laptop*, *gadget* ataupun *smartphone*, walaupun dalam penggunaannya anak masih dalam lingkup sederhana.

Penggunaan alat-alat tersebut dalam intensitas yang lama oleh anak, akan mempengaruhi perilaku anak, antara lain anak enggan bermain di luar bersama teman sebayanya, anak menjadi pemalas, anak kurang memperhatikan himbauan orang tua dan lain sebagainya, disamping dari sisi kelemahan terdapat kelebihan dari penggunaan alat-alat tersebut antara lain dapat merangsang visual dan pendengaran anak, namun tentu saja alat tersebut akan memberikan manfaat kepada anak apabila dalam penggunaannya dalam pengawasan orang tua. Ini membuktikan bahwa alat-alat tersebut lebih pada mengembangkan aspek kognitif anak, dan kurang mengembangkan kemampuan sosial anak.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti (dalam hal ini peneliti bekerjasama dengan pendidik) di TK Al Hidayah An Naas Kelurahan Tamamaung Kecamatan Panakukang Kota Makassar menunjukkan bahwa kemampuan sosial pada anak kelompok B masih

rendah. Selain itu penggunaan metode untuk mengembangkannya masih belum bervariasi. Metode yang lebih sering digunakan adalah metode bercerita dan ceramah. Berdasarkan hasil observasi pada metode pengajaran guru pada anak di TK Al Hidayah An Naas Kelurahan Tamamaung Kecamatan Panakukang Kota Makassar. Sekitar 13 anak, terdapat 5 anak (47,36%) belum berkembang (BB), 4 anak (31,57%) mulai berkembang (MB), dan 4 anak (21,05%) berkembang Sesuai Harapan (BSH), hal itu dikarenakan kurangnya kemampuan sosial anak seperti masih memilih teman bermain yang tertentu saja, anak kurang dapat berkomunikasi dengan temannya, belum mampu bekerjasama dalam menyelesaikan tugas secara bersama-sama, dan kurang mengikuti peraturan permainan yang disampaikan guru.

Beberapa bentuk permainan selama proses pembelajaran yang dilakukan adalah tampilnya media pembelajaran yang tersaji secara instan dengan wujud yang sudah jadi sehingga mengerjakan permainan sangat mudah dan tentunya menyenangkan dan diselesaikan dengan cepat. Permainan yang dilakukan lebih bersifat individual. Permainan-permainan tersebut tidak mengembangkan kemampuan sosial anak. Anak bisa pandai, cerdas dan mandiri namun secara sosial kurang terasah. Hal ini disebabkan pula oleh orang tua yang menekankan guru untuk menerapkan pola pembelajaran yang dilaksanakan cenderung berorientasi akademik yaitu pembelajaran yang menekankan pada pencapaian kemampuan anak dalam membaca, menulis dan berhitung. Penggunaan permainan tradisional masih sangat jarang digunakan. Padahal permainan tradisional memiliki manfaat untuk mengembangkan kemampuan sosial pada anak. Oleh karena itu peneliti memberikan alternatif pemecahan masalah tersebut melalui pengembangan model permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan sosial pada anak usia dini...

Tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah untuk: Mendeskripsikan gambaran analisa kebutuhan pengembangan model permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini. Mengetahui bentuk desain (*prototype*) pengembangan model permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini. Mengetahui tingkat

validitas, kepraktisan dan efektifitas pengembangan model permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini.

METODE

Desain penelitian yang dilakukan peneliti dalam pengembangan ini diadaptasi dari langkah-langkah pengembangan yang dikembangkan oleh *Borg & Gall*. Metode penelitian dan pengembangan ini dilakukan dalam serangkaian tahapan yang dimulai dengan tahap awal yaitu tahap pra pengembangan untuk menganalisa kebutuhan hingga tahap uji coba & evaluasi untuk diseminasi dan distribusi produk pendidikan.

1. Tahap Pra Pengembangan

Dalam analisis kebutuhan dilakukan telaah terhadap indikator pembelajaran yang diharapkan dicapai anak. Indikator tersebut didasarkan pada silabus atau program semester. Telaah tersebut dimaksudkan untuk memperoleh gambaran tentang kebutuhan buku pedoman pembelajaran, baik dari ruang lingkup materi maupun segi isinya.

Tahap pertama dari penelitian ini adalah studi pendahuluan. Studi pendahuluan adalah tahap awal atau persiapan untuk penelitian dan pengembangan. Tujuan dari studi pendahuluan adalah mengumpulkan data sebagai bahan perbandingan atau bahan dasar untuk produk yang dikembangkan.

Studi pendahuluan terdiri dari :

a. Studi kepustakaan dan kurikulum

Studi kepustakaan dan kurikulum ini dilakukan bertujuan untuk menemukan konsep-konsep atau landasan-landasan teoritis yang memperkuat suatu produk yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini, dilakukan analisis pada materi perkembangan sosial anak usia dini melalui kajian silabus dan program semester melalui indikator dan kompetensi pembelajaran. Selanjutnya, menganalisis literatur pengembangan kemampuan sosial pada permainan tradisional yang digunakan oleh guru dan anak didik untuk pembelajaran nantinya, analisis yang dilakukan meliputi aspek kesesuaian isi dengan kurikulum, aspek penyajian materi, aspek grafika, aspek

keterbacaan, identifikasi kelebihan dan kekurangan pelaksanaan permainan tradisional tersebut.

b. Studi lapangan

Studi lapangan dilakukan di TK Al Hidayah Annas Kelurahan Tamamaung Kecamatan Panakukang Kota Makassar. Instrumen yang digunakan adalah angket pertanyaan (kuesioner). Angket pertanyaan ditujukan dan diberikan kepada satu atau dua guru kelas, sebagai perwakilan dari guru sekolah tersebut. Pengisian angket ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bahan ajar atau buku panduan seperti apa yang digunakan yang mendukung dalam proses pelaksanaan permainan tradisional. Lalu menganalisis bahan ajar permainan tradisional yang digunakan oleh guru meliputi identifikasi kelebihan dan kekurangan buku pedoman pembelajaran tersebut jika ada.

2. Tahap Pengembangan

a. Perencanaan dan penyusunan pedoman pembelajaran

Setelah dilakukannya studi pendahuluan dan memperoleh hasil analisis kebutuhan dari angket yang telah disebar, maka tahap selanjutnya yaitu perencanaan atau perancangan dan pengembangan produk. Hasil dari analisis kebutuhan yang telah dilakukan pada studi pendahuluan diolah terlebih dahulu yang merupakan acuan dalam perencanaan dan pengembangan pedoman pembelajaran permainan tradisional. Untuk menghasilkan suatu pedoman pembelajaran yang baik dalam arti sesuai dengan kriteria-kriteria yang telah ditetapkan, maka pembuatan buku pedoman pembelajaran harus dilakukan secara sistemis, melalui prosedur yang benar dan sesuai kaedah-kaedah yang baik.

b. Penyusunan naskah/draft buku pedoman pembelajaran

Widodo (Asyhar, 2011) menyebutkan beberapa kaedah-kaedah umum atau langkah-langkah kegiatan dalam proses penyusunan buku pedoman pembelajaran sebagai berikut :Tahap ini sesungguhnya merupakan kegiatan pemilihan,

- penyusunan dan pengorganisasian materi pembelajaran, yaitu mencakup judul, judul bab, subbab, materi pembelajaran yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang perlu dikuasai oleh pembaca serta draft pustaka. Draft disusun secara sistemis dalam satu kesatuan sehingga dihasilkan suatu prototipe buku pedoman pembelajaran yang siap diujikan. Sebelum proses uji coba lapangan dilakukan, terlebih dahulu draft buku pedoman pembelajaran diserahkan kepada tim ahli untuk diminta saran dan komentarnya tentang konten materi, pedagogik dan bahasa buku. Ini dilakukan untuk memastikan kesesuaian antara materi dengan tujuan, tata bahasa dan *performance* penyajian.
3. Tahap Validasi
Setelah selesai dilakukan penyusunan buku pedoman pembelajaran permainan tradisional, kemudian buku pedoman pembelajaran tersebut divalidasi oleh seorang ahli. Validasi ini merupakan proses penilaian kesesuaian buku pedoman pembelajaran terhadap konten (isi), desain, dan media pembelajaran yang digunakan. Setelah divalidasi ahli, kemudian rancangan atau desain produk tersebut direvisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli, kemudian mengkonsultasikan hasil revisi produk permainan tradisional, setelah itu produk hasil revisi tersebut dapat diuji cobakan secara terbatas. Uji coba terbatas ini terdiri dari
 4. Uji Coba dan Evaluasi
 - a. Uji Lapangan
Uji ini dimaksudkan untuk mengetahui efektifitas, efisiensi, dan daya tarik produk. Instrumen yang digunakan untuk mengetahui efektifitas produk dilakukan dengan instrumen tes. Untuk mengetahui efisiensi dilakukan dengan membandingkan waktu yang diperlukan dengan waktu yang digunakan anak didik dalam pembelajaran. Sedangkan untuk menguji daya tarik produk digunakan instrumen non tes berupa angket. Tahap ini juga produk kembali diuji coba pada kelas yang berbeda dan belum digunakan pada uji terbatas. Subjek pada pengujian ini adalah seluruh anak didik pada kelompok pembelajaran yang ada.
 - b. Uji Kelompok Kecil
Produk awal yang telah disiapkan, diujikan melalui uji kelompok kecil. Prosedur uji coba yang dilakukan pada uji kelompok kecil dilaksanakan secara perorangan dalam satu kelas. Jumlah anak yang dijadikan subjek pengujian berjumlah 4 anak didik.
 - c. Uji Kelompok Kelas
Setelah diadakan uji kelompok kecil, kemudian diadakan uji kelompok kelas. Uji ini merupakan proses terakhir uji coba terbatas. Jumlah anak yang dilibatkan pada pengujian ini diambil satu kelas. Hasil dari uji coba terbatas digunakan untuk merevisi produk. Revisi dilakukan pada setiap jenis uji coba terbatas. Tujuan revisi produk adalah untuk memperbaiki produk sehingga mencapai kelayakan untuk dilakukan uji selanjutnya. Revisi dilakukan berdasarkan masukan berupa tanggapan saran dan kritik yang didapatkan dari evaluasi angket.
 - d. Revisi Uji Lapangan
Berdasarkan hasil uji lapangan, maka dilakukan penyempurnaan produk operasional yang mengacu pada kriteria pengembangan buku pedoman pembelajaran, yaitu kriteria tampilan, kemenarikan, dan kemudahan penggunaan buku pedoman pembelajaran. Produk yang dihasilkan adalah pedoman pembelajaran permainan tradisional untuk anak didik kelompok B, buku pedoman yang menarik, efektif dan efisien penggunaannya dalam pembelajaran.
 - e. Evaluasi
Evaluasi merupakan tahap akhir dimana produk di uji coba lapangan kemudian dilakukan revisi untuk menghasilkan produk berupa buku pedoman pembelajaran permainan tradisional

HASIL

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa buku pedoman pembelajaran pengembangan model permainan tradisional

sebagai bahan ajar dalam meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini.

1. Analisis Kebutuhan Pengembangan Model Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini

Untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang terjadi di lapangan terutama berkaitan dengan proses peningkatan kemampuan sosial anak di kelompok B TK Al Hidayah Annas, Kelurahan Tamamaung, Kecamatan Panakukang Kota Makassar serta bentuk pemecahan dari permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan analisis kebutuhan. Kegiatan ini dilakukan dengan cara menganalisis proses pembelajaran yang terjadi sesungguhnya di lapangan, melakukan observasi pembelajaran dan melakukan observasi pembelajaran dan melakukan studi pustaka atau kajian literatur.

Pada proses pembelajaran di kelas pada umumnya masih ditemui beberapa permasalahan antara lain kemampuan sosial pada anak kelompok B masih rendah. Selain itu penggunaan metode untuk mengembangkannya masih belum bervariasi. Metode yang lebih sering digunakan adalah metode bercerita dan ceramah.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti berusaha mengembangkan model permainan tradisional dalam meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini. Peneliti mengharapkan produk yang dihasilkan nantinya dapat meningkatkan kemampuan sosial anak didik sesuai dengan harapan, sehingga anak didik mampu menunjukkan ekspresi emosi yang antusias dan semangat sesuai dengan kondisi yang ada, anak didik mampu bersikap kooperatif dengan temannya sepermainannya, serta aktif dalam mengikuti permainan. Produk yang dihasilkan diharapkan dapat membantu guru dalam memberiksn pembelajaran permainan tradisional yang lebih bervariasi dengan menggunakan produk yang dihasilkan ini.

a. Studi Pustaka dan Kurikulum

Untuk menghasilkan suatu buku pedoman yang baik dalam arti sesuai dengan kriteria-kriteria yang telah ditetapkan, maka pembuatan pedoman

pembelajaran harus dilakukan secara sistemis, melalui prosedur yang benar dan sesuai kaedah-kaedah yang baik. Langkah-langkah yang digunakan dalam perancangan buku pedoman pengembangan model permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini, disesuaikan dengan prosedur pengembangan model *Brog and Gall* dijelaskan sebagai berikut:

Pada penelitian ini analisa studi pustaka dan kurikulum di dapat dengan melakukan analisa perangkat pembelajaran yang akan di asistensi oleh dosen ahli perangkat pembelajaran. Observasi dan wawancara dilakukan untuk mengetahui potensi dan masalah yang ada pada TK Al-Hidayah Annas. Pada hasil wawancara TK Al-Hidayah Annas ini penggunaan berbagai permainan tradisional masih sangat jarang digunakan. Dari potensi dan masalah yang ada peneliti ingin mengembangkan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini.

b. Studi Lapangan

Dalam mengumpulkan data studi lapangan penulis melalui pengamatan berupa wawancara dan kusioner kepada guru di TK Al-Hidayah Annas dengan menggunakan panduan wawancara serta mengumpulkan teori tentang permainan tradisional dalam meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini. Dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi di kelas B TK Al Hidayah Annas Kelurahan Tamamaung Kecamatan Panakukang Kota Makassar dalam melakukan observasi peneliti mengumpulkan data bahwa bahan ajar permainan tradisional yang digunakan belum bervariasi dan terlalu sedikit.

2. Perencanaan dan Pengembangan Produk

Pada tahap ini peneliti medisain produk yang berupa buku pedoman pembelajaran untuk permainan tradisional dalam meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini. Isi modul ini ingin mengenalkan kepada anak tentang sikap kooperatif, kesabaran dan

sikap saling menghargai. buku pedoman ini mengenalkan kepada anak didik jenis permainan tradisional yang ada di Indonesia sebagai bahan ajar yang diharapkan mampu meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini. Jenis permainan yang diangkat dalam modul penelitian ini adalah Permainan *Ma'dende*, Ular Tangga dan Permainan *Tic Tac Teo* (Silang Bulat/Catur Jawa).

Pembuatan buku pedoman pembelajaran menggunakan aplikasi *Microsoft Publisher*, pembuatan desain pijakan media permainan *Ma'dende* dan Ular Tangga di buat di aplikasi *Microsoft Publisher* dan di cetak dalam bentuk spanduk berukuran 300 cm X 150 cm, khusus Gacuk pada permainan *Ma'dende* dibuat dari papan bekas kemudian di lapiisi kertas berwarna putih dan ditemplei gambar yang sesuai pada setiap kotak yang berukuran 15 cm X 15 cm, sementara dadu pada permainan ular tangga dibuat dari kain flannel yang berukuran sisi 12 cm X 12 cm X 12 cm. Permainan *Tic Tak Teo* (Silang Bulat/Catur Jawa) di buat dari tripleks sebagai alas pijakan dengan ukuran 120cm x 95cm dan sterovom sebagai pembatas dengan ulukan lebar 3 cm x tinggi 10 cm. Pola silang dan bulat dikembangkan berupa media dari dos bekas berjumlah enam kotak dan pola silang (X) di ganti menjadi media kotak berwarna biru sebanyak tiga kotak begitu pula pola bulat (O) sebanyak tiga kotak diganti menjadi warna merah yang berukuran 33cm x 24cm.

3. Perancangan Draf Buku Pedoman Pembelajaran

Kegiatan yang dilakukan selanjutnya adalah mendesain draf buku pedoman pembelajaran pengembangan model permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini dengan menyusun indikator pencapaian yang digunakan.

4. Validasi Ahli

Validasi ahli materi dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian, aspek dinilai oleh ahli materi yaitu: aspek materi pokok, aspek informasi pendukung, aspek tampilan, dan aspek materi tambahan hasil validasi oleh ahli materi Penilaian aspek 1 kualitas materi pokok mendapatkan

persentase 81,30% dengan kategori “Sangat Layak”, penilaian aspek 2 tentang informasi pendukung mendapatkan persentase 87,50% dengan kategori “Sangat Layak”, penilai aspek 3 tentang tampilan mendapatkan persentase 84,40% dengan kategori “Sangat Layak” dan penilaian aspek 4 tentang materi tambahan mendapatkan persentase 100% dengan kategori “Sangat Layak”.

Validasi ahli media dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian aspek yang dinilai yaitu penyajian media, tampilan permainan ular tangga, tampilan permainan *ma'dende*, dan tampilan permainan *tic tac teo* (Silang Bulat/Catur Jawa), hasil validasi oleh ahli media penilai aspek 1 penyajian media mendapatkan persentase 87,50% dengan kategori “Sangat Layak, penilai aspek 2 tampilan model *ma'dende* mendapatkan persentase 92,30% dengan kategori “Sangat Layak”, aspek 3 tampilan model ular tangga memberikan nilai persentase 89,30% dengan kategori “Sangat Layak” dan aspek 4 tampilan model *tic tak teo* (Silang Bulat/Catur Jawa) memberikan nilai persentase 81,30% dengan kategori “Sangat Layak”

5. Uji Lapangan

Data hasil lapangan disajikan berikut ini saat pelaksanaan permainan tradisional diterapkan pada pembelajaran:

- Permainan tradisional membantu anak didik untuk lebih fokus mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat dari perhatian anak didik saat guru sedang menyampaikan materi.
- Model permainan tradisional membantu anak didik untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran hal ini terlihat dengan keterlibatan anak didik dalam menunjukkan ekspresi emosi antusias dan semangat mengikuti permainan.
- Anak didik mudah memahami aturan permainan. Hal ini terlihat dari kemampuan anak didik melaksanakan dan menyelesaikan permainan dengan baik sesuai dengan yang disampaikan guru mengenai aturan permainan.
- Guru dapat menggunakan media dengan mudah. Hal ini terlihat dari tidak adanya

kendala saat guru menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran.

- e) Penggunaan media mempermudah tugas guru dalam penyajian materi

6. Hasil Uji Coba Produk

Berdasarkan table diatas menunjukkan bahwa pada permainan *Ma'dende* untuk indicator (a) anak mampu menunjukkan ekspresi emosi antusias dan semangat sesuai dengan kondisi yang ada terdapat 4 anak didik berkembang sesuai harapan dan terdapat 9 anak didik berkembang sangat baik. Indikator (b) anak mampu bersikap kooperatif dengan teman terdapat 4 anak didik berkembang sesuai harapan dan terdapat 9 anak didik berkembang sangat baik. Dan indicator (c) anak mampu aktif dan mengikuti permainan *Ma'dende* terdapat 2 anak didik masih berkembang, 1 anak didik berkembang sesuai harapan dan terdapat 10 anak didik berkembang sangat baik.

Berdasarkan table diatas menunjukkan bahwa pada permainan Ular Tangga untuk indicator (a) anak mampu menunjukkan ekspresi emosi antusias dan semangat sesuai dengan kondisi yang ada terdapat 5 anak didik berkembang sesuai harapan dan terdapat 8 anak didik berkembang sangat baik. Indikator (b) anak mampu bersikap kooperatif dengan teman terdapat 4 anak didik berkembang sesuai harapan dan terdapat 9 anak didik berkembang sangat baik. Dan indicator (c) anak mampu aktif dan mengikuti permainan Ular Tangga terdapat 4 anak didik berkembang sesuai harapan dan terdapat 9 anak didik berkembang sangat baik.

Berdasarkan table diatas menunjukkan bahwa pada permainan *tic tac teo* untuk indicator (a) anak mampu menunjukkan ekspresi emosi antusias dan semangat sesuai dengan kondisi yang ada terdapat 2 anak didik berkembang sesuai harapan dan terdapat 11 anak didik berkembang sangat baik. Indikator (b) anak mampu bersikap kooperatif dengan teman terdapat 2 anak didik berkembang sesuai harapan dan terdapat 11 anak didik berkembang sangat baik. Dan indicator (c) anak mampu aktif dan mengikuti permainan *tic tac teo* terdapat 2 anak didik berkembang sesuai harapan dan

terdapat 11 anak didik berkembang sangat baik..

Dari hasil uji coba permainan tradisional diatas terhadap peningkatan kemampuan sosial anak di Tk Al Hidayah Annas rata – rata dengan kategori “Berkembang Sangat Baik (BSM)”

PEMBAHASAN

Permainan Tradisional adalah suatu aktifitas bermain yang menimbulkan kesenangan bagi anak dengan macam-macam permainan seperti *Ma'dende*, Ular Tangga, *Tic Tac Teo* (Silang Bulat/Catur Jawa). Dengan adanya penelitian pengembangan model permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan sosial pada anak usia dini yang dilakukan penelitian diperoleh hasil produk berupa buku pedoman pembelajaran. Pada bagian ini dikemukakan pembahasan dari hasil penelitian yang meliputi tiga hal, yaitu: (1) Kebutuhan-kebutuhan pengembangan model, (2) desain pengembangan model, (3) dan tingkat validitas dan kepraktisan, pembahasan ketiga hal diatas dikemukakan sebagai berikut :

1. Tingkat kebutuhan-kebutuhan pengembangan model permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan sosial pada anak usia dini

Apa yang dikemukakan pada deskripsi dan temuan di lapangan berkaitan dengan tingkat kebutuhan pengembangan model permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan sosial pada anak usia dini setelah melakukan wawancara dan observasi langsung kepada pendidik TK Al Hidayah Annas untuk menganalisis kebutuhan guru. Hasil observasi peneliti terhadap pengembangan permainan tradisional selama ini memperlihatkan bahwa salah satu kelemahan yang ada adalah kurangnya kreativitas pendidik dalam menerapkan model pembelajaran yang tepat yang mengakibatkan anak kurang terstimulasi kemampuan sosialnya. Kondisi tersebut menjadikan kegiatan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan sosial anak menjadi sebuah kebutuhan yang harus dikembangkan melalui beberapa model kegiatan. Dengan demikian, peneliti memberikan salah satu model yang bisa membantu guru dalam memecahkan

permasalahan mengenai kegiatan permainan tradisional untuk mengembangkan kemampuan sosial anak.

Kemudian dilakukan analisis anak didik. Karakteristik anak didik meliputi pengetahuan awal yang dimiliki anak dari lingkungan yang harus dikenali oleh seorang guru. Hasil observasi awal yang dilakukan pada saat pelaksanaan belajar mengajar di dalam kelas pada kelompok B bahwa kemampuan sosial anak belum maksimal diantaranya kurangnya kemampuan sosial anak seperti masih memilih teman bermain yang tertentu saja, anak kurang dapat berkomunikasi dengan temannya, belum mampu bekerjasama dalam menyelesaikan tugas secara bersama-sama, dan kurang mengikuti peraturan permainan yang disampaikan guru..

Setelah itu dilakukan analisis materi pembelajaran. Dari hasil analisis kebutuhan diatas ternyata dibutuhkan pengembangan baik dari guru, anak didik dan juga materi pembelajaran model yang diinginkan adalah model baru yang mudah dipahami guru dan anak didik serta membuat anak lebih termotivasi, sehingga model yang dianggap cocok untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak adalah model permainan tradisional lebih menekankan pada pengembangan sosial anak.

2. Desain pengembangan model permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan sosial pada anak usia dini

Bentuk desain awal kegiatan telah penulis kemukakan dengan menampilkan bagian komponen filosofi model dan komponen operasional model permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan sosial pada anak usia dini. Pada bagian komponen filosofi model yang terdiri dari uraian sisi rasionalitas model, tujuan penyajian, serta peran guru dalam pelaksanaan model kegiatan, menunjukkan bahwa model tersebut yang dirancang dan dikembangkan peneliti adalah model kegiatan yang mampu meningkatkan kemampuan sosial anak.

Adapun komponen operasional model kegiatan permainan tradisional yang terdiri atas tiga jenis permainan yaitu. *Ma'dende*,

Ular Tangga, *Tic Tac Teo* (Silang Bulat/Catur Jawa).

Pelaksanaan pengembangan model permainan tradisional menunjukkan bahwa model tersebut yang dirancang dan dikembangkan peneliti untuk meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini. Adapun keunggulan yang ditemukan dalam pengembangan model permainan tradisional ini;

- a. Anak dapat melaksanakan tugas kelompok dan bekerjasama dengan baik bersama temannya.
- b. Anak mampu mengendalikan emosi dengan cara yang wajar dan merasa senang ketika mendapatkan sesuatu serta antusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan
- c. Anak mau bermain dengan teman dan bersabar menunggu giliran.
- d. Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan dan mendengarkan aturan permainan dengan baik
- e. Mengasah kemampuan dalam kognitif dan fisik motoric anak.dalam hal mengkoordinasikan kecepatan, ketepatan pada setiap kegiatan pengembangan permainan tradisional.

3. Tingkat validitas dan kepraktisan pengembangan model permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan sosial pada anak usia dini

Model operasional pengembangan model kegiatan menghasilkan produk berupa buku pedoman model kegiatan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan sosial pada anak usia dini kemudian diujicoba di Kelompok B TK Al Hidayah Annas. Hasil uji coba terbatas tersebut menghasilkan sebuah model operasional pengembangan model kegiatan menghasilkan produk berupa buku pedoman model kegiatan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan sosial pada anak usia dini yang meliputi semua perangkat yang telah disajikan dan dinyatakan valid secara keseluruhan sehingga layak untuk digunakan dan dikembangkan. Dengan kata lain produk pengembangan model kegiatan memenuhi aspek kelayakan berdasarkan :

- a. Hasil Penilaian Ahli Materi
Pada validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi ada 4 aspek yang dinilai yaitu: aspek materi pokok, aspek informasi pendukung, aspek tampilan, dan aspek materi tambahan hasil penilaian mendapatkan nilai rata – rata 3,4 dengan persentase kelayakan sebesar 85,2% dan kategori penilaian adalah **“Sangat Layak”**.
- b. Hasil Penilaian Ahli Media
Validasi yang dilakukan ahli media mencakup 4 aspek yaitu : penyajian media, tampilan permainan ular tangga, tampilan permainan *ma’dende*, dan tampilan permainan *tic tac teo* penilaian dari ahli media mendapatkan nilai rata-rata 3,6 dengan persentase kelayakan sebesar 87,6% dengan kategori penilaian adalah **“Sangat Layak”**.
- c. Kevalidan Buku Pedoman Pembelajaran Modul Pengembangan Model Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Pada Anak Usia Dini diperoleh $\bar{x} = 3,46$ berdasarkan kriteria kevalidan nilai ini termasuk dalam kategori Valid yaitu berada pada rentang $3 \leq RTV < 4$: **Valid / Baik**.
- d. Uji Coba Produk
Uji coba produk dilakukan dalam 2 tahap yaitu uji coba skala kecil dan uji coba kelompok kelas dalam tahap uji coba skala kecil aspek penilaian penyajian mendapatkan persentase 62.0% dan aspek penilaian tampilan mendapatkan persentase 60.0% dalam kedua aspek ini mendapat kategori **“Layak”** sedangkan pada tahap uji coba kelompok kelas aspek yang dinilai yaitu penyajian mendapat persentase 86.8% dengan kategori **“Sangat Layak”** dan aspek tampilan mendapatkan persentase kelayakan 83.0% dengan kategori **“Sangat Layak”**.
- e. Hasil uji coba permainan tradisional terhadap peningkatan kemampuan sosial anak berdasarkan tiga indikator yang diteliti di TK Al Hidayah Annas rata-

rata dengan kategori **“Berkembang Sangat Baik (BSM)”**.

Dari hasil diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan sosial anak mampu meningkat melalui model permainan tradisional yang diberikan. Model kegiatan ini memberikan sedikit sentuhan tentang cara memodifikasi permainan tradisional yang dikembangkan oleh peneliti.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian dan pengembangan adalah gambaran tentang pengembangan model permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan sosial pada anak usia dini yang dilaksanakan di kelompok B TK Al Hidayah Annas Kelurahan Tamamaung, Kecamatan Panakukang Kota Makassar ini adalah:

1. Dari analisis kebutuhan pengembangan model permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan sosial pada anak usia dini menunjukkan bahwa model tersebut mudah dipahami oleh guru dan anak didik serta membuat anak lebih termotivasi dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga model tersebut dianggap cocok untuk mengembangkan kemampuan sosial anak.
2. Dari hasil gambaran desain pengembangan model permainan tradisional menunjukkan bahwa model tersebut yang dirancang dan dikembangkan peneliti untuk meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini. Adapun keunggulan yang ditemukan dalam pengembangan model permainan tradisional ini;
 - a. Anak dapat melaksanakan tugas kelompok dan bekerjasama dengan baik bersama temannya.
 - b. Anak mampu mengendalikan emosi dengan cara yang wajar dan merasa senang ketika mendapatkan sesuatu serta antusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan
 - c. Anak mau bermain dengan teman dan bersabar menunggu giliran.
 - d. Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan dan mendengarkan aturan permainan dengan baik

- e. Mengasah kemampuan dalam kognitif dan fisik motoric anak.dalam hal mengkoordinasikan kecepatan, ketepatan pada setiap kegiatan pengembangan permainan tradisional
3. Dari tingkat validitas dan kepraktisan diperoleh hasil penilaian sebagai berikut:
 - a. Rata-rata penilaian validator ahli mendapatkan kategori Sangat Layak.
 - b. Hasil penilaian guru mendapatkan kategori Sangat Layak.
 - c. Hasil uji coba setiap permainan tradisional terhadap peningkatan kemampuan sosial anak berdasarkan tiga indikator rata-rata dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSM).
 - d. Hasil kevalidan buku pedoman pembelajaran dinyatakan valid / baik untuk digunakan.

SARAN

Penelitian dan pengembangan model permainan tradisional masih memerlukan tindak lanjut agar diperoleh hasil yang lebih berkualitas dan dapat digunakan dalam pembelajaran, peneliti menyarankan:

1. Bagi Kepala Sekolah
Kepala Sekolah hendaknya memberikan sosialisasi kepada guru tentang pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran dan melibatkan anak secara langsung pada setiap kegiatan pembelajaran.
2. Bagi Guru
Guru hendaknya lebih kreatif dalam penggunaan media pembelajaran seperti salah satu contohnya memodifikasi permainan tradisional untuk kegiatan pengembangan aspek sosial anak dan memanfaatkannya sebagai media dalam pembelajaran di kelas.
3. Bagi Peneliti
Bagi penelitian selanjutnya masih sangat diperlukan untuk menguji efektifitas permainan tradisional yaitu dengan melanjutkan penelitian pengembangan ke tahap implementasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Ardian Asyhari.2016. Jurnal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika ‘Al-BiRuNi’ Vol 05 No 1,2016, h.7. *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu,,*
- Arikunto. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gall & Gall Borg, W.R (2003. *Ducational Research: An Introduction – Seventh Edition*. Boston: Allyn and Bacon
- Slamet Suyanto. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.
- Sukirman. 2008. *Permainan Cerdas untuk Anak Usia 2-6 tahun*. Jakarta: Erlangga
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

ARTIKEL

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN SOSIAL PADA ANAK USIA DINI**

**(Penelitian Pengembangan pada Anak Kelompok B Taman Kanak-kanak Al-Hidayah Annas
Kota Makassar Sulawesi Selatan Tahun Ajaran 2018-2019)**

**MAULIDYANA
15B14023**



Artikel Ilmiah ini Disusun Dalam Rangka Memenuhi Persyaratan untuk
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan

**PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2019**